

**Juegos tradicionales como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura, en el grado primero de primaria de la Institución Educativa Liceo del Pacifico, de Mosquera Nariño.**

**Byata Obregón Perlaza**

**Severino Angulo Chavez**

**Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)**

**Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)**

**Licenciatura en Etnoeducación**

**Pasto**

**2019**

**Juegos tradicionales como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura, en el grado primero de primaria de la Institución Educativa Liceo del Pacífico, de Mosquera Nariño.**

**Byata Obregón Perlaza**

**Severino Angulo Chavez**

Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de Licenciado en Etnoeducación

**Danny Alexander Daza Alvarado**

Especialista en educación, cultura y política

Asesor

**Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)**

**Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU)**

**Licenciatura en Etnoeducación**

**Pasto**

**2019**

## Tabla de Contenido

	pág.
<b>Resumen</b>	<b>6</b>
<b>Abstract</b>	<b>7</b>
<b>Introducción</b>	<b>8</b>
<b>1 Capítulo 1. Planteamiento del problema</b>	<b>10</b>
1.1 Descripción del problema	10
1.2 Pregunta problematizadora	11
1.3 Justificación	11
1.4 Objetivos	13
1.4.1 Objetivo General	13
1.4.2 Objetivos Específicos	13
<b>2 Capítulo 2. Marcos de referencia</b>	<b>14</b>
2.1 Marco contextual	14
2.2 Marco conceptual	15
2.3 Marco teórico	18
<b>3 Capítulo 3. Diseño metodológico</b>	<b>21</b>
3.1 Paradigma	21
3.2 Enfoque	22
3.3 Tipo de investigación	22
3.4 Población y muestra	24
3.5 Herramientas de recolección	25
<b>4 Capítulo 4. Desarrollo, análisis y discusión de resultados</b>	<b>27</b>
4.1 Juego para el aprendizaje de la lectura	27
4.2 Diseño de estrategia didáctica para mejorar la lectura	30
4.3 Implementación de estrategia didáctica	37
Conclusiones y recomendaciones	43
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>45</b>
<b>Anexos</b>	<b>46</b>

## Lista de tablas

		<b>pág.</b>
<b>Tabla 1.</b>	Plan de aula 1	32
<b>Tabla 2.</b>	Plan de aula 2	34
<b>Tabla 3.</b>	Plan de aula 3	35
<b>Tabla 4.</b>	Plan de aula 4	36

## Lista de Anexos

	pág.
<b>Anexo A.</b> Juego del cabo	46
<b>Anexo B.</b> Juego de los encostalados	46
<b>Anexo C.</b> Juego la cartade pared pililin	46

### Resumen

Esta estrategia tiene el propósito de realizar o construir una estrategia didáctica a partir de los juegos tradicionales, para la enseñanza de la lectura en el grado primero de primaria, debido a que la institución no cuenta con una estrategia que permita desarrollar las competencias lectoras, en este grado, para lo cual se hizo necesario levantar un diagnóstico, en los grados primero, para saber que juegos tradicionales conocen los niños. Esta estrategia se ampara en el modelo pedagógico de la institución Educativa Liceo del Pacifico, que es el aprendizaje participativo, el cual busca que el estudiante sea participe de su propio aprendizaje. Esta estrategia trata de que los niños participen de los juegos y que por ende con ellos se construya aprendizaje, y el enfoque pedagógico humanista, el cual busca que las instituciones educativas ya sean públicas o privadas, brinden a sus estudiantes una educación de calidad, para formar ciudadanos íntegros que puedan aportar a futuro, con el desarrollo de su comunidad y porque no decir del país y que también utilicen los juegos tradicionales, para desarrollar habilidades motrices y cognitivas.

**Palabras clave:** Cultura, lectura, juegos, identidad, estrategias y enseñanza.

### Abstract

This proposal has how aim to realized or build, pedagogical strategies for teaching of reading due that is no count with a strategy that lets to develop the competition of reading on the its grade of elementary school in the educative institution liceo del pacifico where by it made necessarily make a diagnosis and its grades of elementary school to know what traditional games the children know ,this pedagogical proposal takes a shelter itself in the pedagogical model of the educative institution educative liceo del pacifico what is the participatory learning which looks for that the students for participants of his own learning this proposal treats the children share of the games and thus build with it learnings, and in the pedagogical approach humanist which aspects that the educative institution, now be publics or privates, offer to their students a guilty education to provide form integral citizens what may contribute in the future with the development of their communities and why not to say for the country and utilize the traditional games develop the motor skills and cognitive.

**Keywords:** Culture, reading, games, identity, strategies and teaching.

## Introducción

Esta estrategia didáctica se desarrollara, con el objetivo de buscar soluciones a las limitaciones que presentan algunos niños del grado primero de primaria de la Institución Educativa Liceo del Pacifico del Municipio de Mosquera Nariño, para tal caso se incluirá en los planes de aula de la Institucionales juegos tradicionales como estrategia didáctica para lograr tal fin, por tal razón se implementara esta propuesta denominada juegos tradicionales para mejorar la lectura con los propósitos y enfoques exigidos por el área de lenguaje.

Esta un área del saber que ha sido orientada y desarrollada, como una forma de aprender a leer y escribir utilizando como base prima o fundamental la memoria y en ocasiones presionando de forma incorrecta a los niños para llevarlos al aprendizaje, provocando en ellos tedio y miedo para aprender a leer. Siendo esta un área compleja razón por la cual es una de las más trabajadas por los docentes en los primeros grados de primaria, porque es la fundamental para trabajar las demás áreas del saber, resultado que se deja ver en las pruebas saber, tercero y quinto (3°y 5°), donde no se dan los resultados esperados porque los estudiantes están fallando en la lectura.

Por las razones anteriormente expuestas me he dado a la tarea de desarrollar una estrategia pedagógica, a partir de los juegos tradicionales, para buscar mejorar las competencias lectoras, a través de una enseñanza divertida, combinando algunas formas de enseñar, para utilizar los juegos tradicionales como una estrategia de alternativa de solución a este problema. De tal manera que esta actividad busca en esta área, la solución para que los niños aprendan a leer con más prontitud, porque será una actividad donde los niños, aprenderán a través de los juegos e interactuando con situaciones propias de su entorno.



El trabajo con los docentes es el objetivo fundamental, porque se les brindara a ellos una propuesta pedagógica, de enseñanza-aprendizaje, basada en los juegos tradicionales que son una actividad cotidiana en la vida de los niños quienes poseen una gran riqueza en materia de aprendizaje. Esta es una estrategia que desarrolla la parte cognitiva del niño que fundamenta el desarrollo de las competencias lectoras desde las perspectivas del conocimiento y aprendizaje significativo de estudiante.

## CAPITULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Descripción del problema

Teniendo en cuenta que la lectura es el camino e inicio hacia el conocimiento, y que una persona que no haga uso de ella, va a tener dificultades notorias en el aprendizaje y en su diario vivir, por tal razón se evidencia que el nivel lector de algunos estudiantes del grado primero, se tiene como principal situación el alto nivel de reprobación, siendo el principal problema el no manejo de las competencias lectoras, estas razones llevan a buscar alternativas para tratar de resolver esta situación. La búsqueda de estrategias que permitan en los estudiantes motivarse en el ejercicio de aprender a leer y es ahí donde se establece el diseño de estrategias, a través de los juegos tradicionales, como alternativa para facilitar el proceso cognitivo los estudiantes de una manera clara y sencilla contribuyendo a su formación e involucrándolos en el mundo del conocimiento a través de la lúdica.

El no contar la Institución Educativa Liceo del Pacifico con unas estrategias pedagógicas con resultados comprobados, en el mejoramiento de las competencias lectoras, es causal de las reprobaciones reiterativas en los grados primero, de primaria y porque no decir en los grados siguientes, siendo esta razón la culpable de encontrar en estos grados, alumnos que superan los diez años de edad y aun no pueden leer ni mucho menos escribir, el cual es el principal motivo que me impulso para la implementación, de una estrategia pedagógica a través de los juegos tradicionales, para mejorar la lectura en los niños y buscar que lo hagan con dicción y fluidez.

Esta situación ha traído con sigo consecuencias notorias a la educación de nuestro Municipio, encontrndo niños que se han retirado a temprana edad del sistema educativo en casos por la presión ejercida por algunos docentes, llevándolos a sentir miedo tanto a los docentes como también al estudio, porque el niño en su mente también hace acomodaciones, reflexiona y

saca sus propias conclusiones, también acarrea muchas consecuencias que obligan a una reestructuración inmediata del departamento de humanidades debido a los malos resultados obtenidos en las pruebas saber 3° y 5°, de primaria dejando a la vista pública que esto se debe a que los niños no están leyendo e interpretando bien, siendo este un motivo para que no mejore el Índice Sintético de Calidad Educativa e la Institución (ISCE), dejándose ver claramente esta consecuencia, cuando la Institución no ha podido lograr el M.M.A (Mínimo de Mejoramiento Anual), desde que el programa Todos a Aprender hace presencia en nuestra prestigiosa Institución. Este es un motivo más para hacer la convocatoria a los docentes de grados e iniciación en la primaria y poner en marcha esta estrategia a partir de los juegos, para buscar el mejoramiento de las competencias lectoras y a corto plazo hacer la evaluación de los resultados para aprobar o desaprobar su aplicabilidad.

### **1.2 Pregunta problematizadora**

¿Cree usted que con los juegos tradicionales se puede mejorar competencia lectoras en el grado primero de primaria de la institución educativa liceo del pacifico?

### **1.3 Justificación**

El juego es una actividad física que siempre ha convivido con nosotros en nuestras comunidades, estando presentes desde el inicio de nuestra cultura, sin necesidad de que alguien lo enseñe a practicar porque basta con una mirada para aprenderlo, ya que estos transmiten a los niños, valores, formas de vida y el respeto por las normas, estos juegos tradicionales brindan a los docentes y estudiantes múltiples posibilidades ya que estos pertenecen a nuestra comunidad afro. En la medida que los vinculemos dentro del ámbito educativo institucional ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños, razón por la cual en esta oportunidad se utilizaran como estrategia pedagógica, para la enseñanza y fomentación

de la lectura, en los grados primero de primaria en la Institución Educativa Liceo del Pacifico, porque es una actividad que agradara a los niños, porque van a generar conocimientos con elementos de su cotidianidad como son los juegos, y a partir de ellos motivarlos con estrategias lúdicas, para que se enamoren del conocimiento y mejoren sus competencias lectoras, esta es una estrategia que servirá de apoyo a los niños porque busca erradicar la mortalidad académica en la Institución, porque si superamos el nivel de lectura en ellos van a ser más eficientes en las demás áreas del currículo escolar.

Este es un proyecto muy importante tanto para docentes como para estudiantes, debido a que estimula y despierta el interés de cada uno de ellos, mediante la implementación de técnicas y estrategias lúdicas que facilitan el proceso de aprendizaje y ayuda a mejorar los conflictos entre estudiantes, debido a que con el trabajo en equipo aprenden a conocerse más y a respetarse como compañeros de grado. Este proyecto será diseñado con el objetivo de nutrir el currículo, como proceso pedagógico, ya que se convierte en una innovación en la parte metodológica de la Institución, que llevan a estudiantes y docentes a utilizar herramientas, que le son agradables, amena, y que les permiten expresar sus actitudes, creatividad, comportamientos y valores, se debe aprovechar esta estrategia, a partir de los juegos tradicionales, para la enseñanza de la lectura, como medio para enseñar a leer a los niños, fomentando, la integración entre estudiantes, el conocimiento y la valoración al elemento afro, mejorar la convivencia y así lograr un desarrollo en los individuos.

Esta propuesta busca hacer más fácil el proceso lector en el niño debido, a que van a aprender haciendo lo que más les gusta que es jugar, actividad esta que también les va a enseñar a respetar normas y a tener un mejor comportamiento dentro del grupo familiar.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo general**

Diseñar una estrategia didáctica que permita fortalecer las competencias lectora en los niños del grado primero de primaria de la Institución Educativa Liceo del Pacifico.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

Identificar los juegos tradicionales que permitan fortalecer las competencias lectoras, para el diseño de estrategias didácticas.

Implementar una estrategia didáctica que contribuya al mejoramiento de las competencias lectoras, en los estudiantes tomando como medios los juegos tradicionales.

Adaptar los juegos tradicionales de tal manera que sirvan como solución al problema lector que presentan los estudiantes.

## CAPITULO 2. MARCOS DE REFERENCIA

### 2.1 Marco contextual

El Municipio de Mosquera, Nariño fue fundado por el general Tomas Cipriano de Mosquera, cuando venía de Iscuande, después d haber sostenido una fuerte batalla con el general Agustín Agualongo en la ciudad de Pasto. El general Mosquera haba comprado a la señora Ana María Gonzales, apodada la” mariquita”, Los terrenos donde está ubicado hoy el Municipio de Mosquera, este Municipio inicialmente se llamó Tierra Firme, y luego adquirido el nombre de su fundador.

Las viviendas eran construidas en paja y chonta y luego fueron cambiadas por madera, cartón y zinc, su primer año como Municipio fue en 1850, y su primer alcalde en 1904, fue del señor Néstor Parra Gómez. En 1979 se crea el Municipio de Olaya herrera, antiguo corregimiento de Mosquera.

Sus habitantes tienen como base económica, la recolección de pianguas, la pesca artesanal, la agricultura, el comercio, oficios varios, como, la carpintería, ebanistería, trabajo doméstico y empleos ofrecidos por el Municipio. Este Municipio está ubicada al noroccidente del departamento de Nariño. Presenta.

\*Clima húmedo.

\*Temperatura de 25°

\*Humedad relativa 85%.

\*Precipitación 3.550mm/año.

\*Formación ecológica bosque húmedo tropical.

\*Vegetación de manglares, natales y guandales.

\*Relieve zona plana de la llanura del pacífico.

\*Este Municipio limita de la siguiente manera.

Norte: Con el océano pacífico y el Municipio de la Tola.

Sur: Con el Municipio de Roberto Payan.

Oriente: Con el Municipio de Olaya Herrera (Bocas de Satinga)

Occidente: Con el océano pacífico y el Municipio de San Andrés de Tumaco.

La Institución Educativa Liceo del Pacifico, está ubicada en la parte sur del Municipio, donde se trabaja primaria y bachillerato completo, en las siguientes jornadas debido a la falta de aulas para hacer una jornada en horas de la mañana. El bachillerato funciona en horas de la mañana en un horario de 7am a 1 pm, la primaria en la tarde de 1:30 pm.

## **2.2 Marco conceptual**

“Los pueblos del litoral pacífico nariñense entre ellos Mosquera desarrollan juegos y tradicionales al igual que las demás zonas el país o de la costa de Nariño, teniendo a veces diferencias en las reglas y formas de desarrollar el juego ya que estas son propias del grupo que los practica.”

En nuestro Municipio aún hay una cantidad de juegos tradicionales que todavía se practican, otros que se hacen con intermitencia, y como también hay muchos que han desaparecido como tal. Dentro de estos aún se conservan algunos juegos de la calle, que son practicados por niños y a veces por jóvenes, los cuales también fueron practicados por nuestros

padres y abuelos y en la actualidad hacen parte de nuestra cultura e identidad, como pueblos afro, y que llegaron a nosotros a través de la tradición, entre los juegos más representativos que todavía se conservan, están. Los encostalados, el tapón, la bola, el cinco ollitos, la cuarta, el cabo, la rayuela, y otros que aún se practican, pero con alguna intermitencia, porque nuestros niños y jóvenes, prefieren cambiarlos por la televisión, mirando programas infantiles, el internet, Nintendo, juegos en teléfonos móviles y otros, que a la postre se convierten en una diversión solitaria, y se va perdiendo la parte grupal, colaborativa y el respeto por las reglas, que para este caso las imponen los juegos dejando de practicar, la parte física del cuerpo y la mente.

Los juegos tradicionales a través del tiempo, a través del tiempo son portadores de una gran historia, debido a que vienen teniendo vida durante muchas generaciones, por lo tanto sería una gran pérdida, permitir que estos desaparezcan, sin que nosotros hagamos nada, por lo tanto ya corre de nuestra cuenta, contarle a nuestros hijos, como se practica cada uno de estos juegos, y si es el caso invitarlos a practicar algunos, para enseñárselos como también sus reglas y del beneficio que estos pueden traer a su salud, como también al desarrollo de su personalidad. Por esta razón traigo esta propuesta, con la firme intención de luchar porque estos juegos se conserven para que el trabajo colaborativo en ellos no se pierda y puedan tener amigos para compartir, cosa que no se consigue con los juegos electrónicos que en el momento están practicando, por esta y otras razones me propongo realizar o diseñar estrategias pedagógicas a partir de los juegos tradicionales, para que los niños puedan adquirir conocimiento, a través de lo que más le gusta que es jugar y por ende contribuir a que estos no desaparezcan y se puedan conservar por mucho tiempo. De los cuales escogeremos los que más se acomoden a la propuesta para diseñar estrategias pedagógicas que permitan llevar a los niños al conocimiento y puedan mejorar su proceso lector, y que les permita continuar con sus estudios en los niveles o grados



siguientes, ya que sin la lectura no se puede secuenciar este proceso. Nuestros jóvenes en la actualidad se están dedicando a mirar televisión y todas aquellas cosas que la tecnología les ofrece dejando a un lado los juegos que para su cotidianidad les pueden ser de utilidad para resolver estas situaciones.

Estos juegos en la básica primaria en su etapa de iniciación a la lectura son de mucha importancia, porque con ellos se pueden estructurar estrategias pedagógicas que van a ayudar a que, los niños se inicien en la lectura y puedan terminar su primaria cada día a una menor edad.

Los juegos tradicionales, son aquellos juegos que nuestros antepasados practicaron hace muchos años y que se han venido transmitiendo de generación en generación a lo largo del tiempo.

El juego es una acción, actividad, que forma parte del repertorio comportamental del ser humano.

\*Es una actividad que causa placer convirtiéndose este en el verdadero “motor interno”, del juego.

Es una actividad competitiva en las que interviene la destreza física, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos que al igual como ocurre con el deporte, suele desarrollarse en las mismas condiciones del ocio.

Juegos tradicionales, son aquellos que los conocemos desde siempre que incluso las personas más ancianas de nuestras comunidades los recuerdan desde su infancia, son prácticas que han pervivido a lo largo del tiempo y que por tanto se han ido transmitiendo a lo largo de las

distintas generaciones. De esta manera son juegos tradicionales aquellos que han participado en un proceso de transmisión y que han tenido continuidad durante un periodo histórico.

El juego en el aprendizaje: El juego es una actividad necesaria del ser humano, siendo una herramienta útil, para adquirir y compartir habilidades intelectuales motoras o afectivas, que se convierten en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula.

El juego es un concepto amplio que presenta diversos tipos, existe una clasificación específica para ellos, y a su vez se presentan según su pretensión y su necesidad.

\*Juegos sociales, donde existen reglas y se necesita la colaboración de otros.

Juegos cognitivos, de descubrimiento, atención y memoria. Viendo la gama tan amplia que se ofrece, del juego podemos decir que él tiene un lugar relevante en la escuela y goza de gran importancia lo largo de los procesos educativos durante la primaria y parte del bachillerato.

Para la construcción de este marco conceptual se utilizaron palabras fundamentales o claves que fueron esenciales para el desarrollo de esta propuesta, entre ellas se van a mencionar las más relevantes. Cultura, que es el resultado o efecto de cultivar los conocimientos humanos teniendo en cuenta la idiosincrasia de los pueblos, como también su identidad y tradición. Juego, que es un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

### **2.3 Marco teórico**

Para el desarrollo de este marco teórico se hizo necesario buscar pensadores que dieron sus aportes para el fortalecimiento de esta propuesta, encontrando aportes muy importantes, tales como los de.

**JEAN PIAGET**, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.” Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal), el juego simbólico (abstracto, ficticio), y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró en las etapas que supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensoria motriz (desde el momento del nacimiento hasta los dos años). La etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once), y la etapa del pensamiento, operativo formal (desde los doce años aproximadamente en adelante), la interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos), y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren experiencias y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el curriculum.

Según esta aproximación, el curriculum, empieza con los intereses de lo aprendido que incorporan información y experiencias nuevas a conocimientos y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del

aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Para Vygotsky: La característica principal de la etapa sensorio motriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa la etapa preoperativa el niño representa a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos), y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material, para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo, la comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos, y no de las ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica, formular y probar hipótesis abstractas.

Vygotsky establece, que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba, como si esta fuese un caballo. Y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

### CAPITULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO

**3.1 Paradigma:** Es todo modelo patrón o ejemplo que se debe seguir en determinadas situaciones. En un sentido amplio se refiere a una teoría o conjunto de teorías, que sirve de modelo a seguir, para resolver problemas o situaciones determinadas que se planteen.

Un paradigma educativo es un modelo utilizado en la educación. El paradigma utilizado por un maestro tiene un gran impacto, en la forma en que el estudiante se va a enfrentar al conocimiento y reaccionar ante este, aprendiéndolo o rechazándolo, dependiendo en la forma en que es abordado.

Un ejemplo de esto lo constituye el modo de aprender de las nuevas generaciones, que se diferencia de las generaciones anteriores. Por eso un paradigma educativo conservador no tendrá mucho efecto a nivel social. En cambio, los paradigmas innovadores, pueden dar lugar a un aprendizaje dinámico, que estimule al estudiante, produciendo un cambio real en este.

Algunas instituciones educativas en la actualidad están utilizando métodos de enseñanza que para el momento que para el siglo que estamos viviendo, no son los adecuados para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes que tienen a su cargo, perdiendo la armonía, perdiendo la armonía y dinámica en sus clases, por tal razón se hace urgente y necesario buscar nuevas estrategias de enseñanza que sean motivantes y que puedan llenar las expectativas de las futuras generaciones y puedan adentrarlos al conocimiento, por estas razones estamos poniendo en práctica, una estrategia didáctica, a partir de los juegos tradicionales, que pueda mejorar el problema de lectura que presentan los alumnos de los grados primero de la Institución Educativa Liceo del Pacifico del Municipio de Mosquera, Nariño, fue de armonía a las clases y buscar que los estudiantes se puedan enamorar del estudio, y vean a sus docentes, como la persona que va a

solucionar el problema de atraso, en su proceso de formación, y no a esa persona que con la repetidora de su currículo los han llevado a la reprobar en repetidas ocasiones a reprobar los grados, por tal motivo se hace necesario, invitar a los docentes a innovar en sus planes de aula, para llegar con programas nuevos y dar solución, en nuestro caso a los problemas de lectura que están presentando.

**3.2 Enfoque:** El enfoque de esta investigación es de tipo cualitativo, según Hernández y Baptista, afirman que “cada estudio es un diseño de investigación, es decir no hay dos investigaciones iguales o equivalentes, puede estudios que compartan diversas similitudes, pero no replicas, como en la investigación cualitativa”, sus procedimientos no son estandarizados. Simplemente el hecho de que el investigador sea el instrumento de recolección y que el contexto o ambiente evolucione con el transcurrir del tiempo, hacen a cada estudio único.

Son muchos los estudios sobre los juegos tradicionales, pero en especial por dos razones importantes, la primera porque los investigadores han participado activamente, en este proceso investigativo, y segundo porque no basta con recopilar los juegos tradicionales de la región, si no que va a fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en el área de lenguaje.

### **3.3. Tipo de investigación**

La investigación acción se ocupa del estudio de una problemática social específica que requiere solución y que afecta a un determinado grupo de personas, asociación, escuela o empresa. Es apropiada para aquellos que realizan investigaciones en pequeña escala, preferentemente den las áreas de educación, salud y asistencia social e incluso en administración. Constituye un método idóneo para emprender cambios en las organizaciones (Blaxter, Hughes y Tight, 2000), por lo que es usada por aquellos investigadores que han identificado un problema en su centro de trabajo y desean estudiarlo para contribuir a la mejora (Bell, 2005).

Según Creswell (2014), la investigación acción se asemeja a los métodos de investigación mixtos dado que utiliza una colección de datos de tipo cuantitativo, cualitativo o de ambos solo que difiere de estos al centrarse en la solución de un problema específico y práctico. El mismo autor clasifica básicamente dos tipos de investigaciones acción, práctica y participativa.

El proceso de la investigación acción está estructurado por ciclos y se caracteriza por su flexibilidad, puesto que es válido e incluso necesario realizar ajustes conforme se avanza en el estudio, hasta que se alcanza el cambio o solución del problema. De acuerdo con Hernando Fernández y Baptista (2014), en seguida se enlistan los ciclos del proceso.

1. detección y diagnóstico del problema de investigación.
2. Elaboración del plan para solucionar el problema o inducir el cambio.
3. Importación del plan y evaluación de resultados
4. Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción.

Los mismos autores describen las implicaciones de cada ciclo. En el primero de ellos, es importante considerar, que la detección del problema exige conocerlo a profundidad a través de la inmersión en el contexto a estudiar, para comprender ampliamente, quienes son las personas involucradas, como se han presentado los eventos o situaciones y lograr claridad conceptual del problema a investigar e iniciar con la recolección de datos. Una vez recolectada la información analizada, que es presentado los participantes para validar la información y confirmar hallazgos.

En seguida se pasa al segundo ciclo, que consiste en la elaboración del plan para implementar cambios o soluciones a los problemas detectados. En el tercer ciclo se aplica el

proyecto. El investigador debe dedicarse a recolectar datos de manera de manera continua para evaluar cada tarea desarrollada y retroalimentar a los participantes mediante sesiones donde recupera a su vez las experiencias y opiniones de estos. Partir de la información obtenida permanentemente, se redactan.

Esta investigación nos ayuda a identificar la problemática presentada en el grado primero de la Institución Educativa Liceo del Pacifico, que es la dificultad evidenciada para mejorar sus competencias lectoras, lo cual requiere de una apartada de los métodos que se vienen utilizando para tal fin, por este motivo se está buscando, un método, estrategia o estrategia didáctica, utilizando los juegos tradicionales para tratar de dar solución a esta dificultad lectora.

### **3.3 Población y Muestra**

La población pertenece a los estudiantes del grado primero cuatro (1/4), de la institución Educativa liceo del Pacifico, del Municipio de Mosquera, Nariño, el cual consta de 25 estudiantes.

MUESTRA: La muestra son los estudiantes del grado primero cuatro (1/4), de la Institución Educativa Liceo del Pacifico, los cuales por diferentes razones han tenido que repetir, más

Mirar que resultados se obtiene con ella para así mismo extenderla, a otros grados primero (1°), de la misma Institución.

Con la aplicación de esta propuesta didáctica, de los juegos tradicionales, para mejorar la lectura, en los estudiantes del grado primero(1°),de la Institución Educativa Liceo del Pacífico,



busca fundamentarla, en el aprendizaje participativo, buscando la forma de que el niño, sea el partícipe de su propio aprendizaje, de tal manera que logre obtener conocimientos, a través de la práctica, siendo ellos los encargados de dar armonía y dinámica a las clases, donde el docente será la persona orientadora de los procesos educativos y no el centro de este, como se ha venido haciendo, ya que de esta forma, la parte cognoscitiva del niño, se desarrolla de forma positiva, donde el reflexione en cada momento de las clases y evalúe cada uno de los procesos en pro de tomar los correctivos necesarios, buscando, estrategias para que esta participación no sea solo de un grupo sino de todo el salón, con este método se le da mucha importancia a la evaluación diagnóstica, ya que ella nos permite identificar los conocimientos previos que tienen los estudiantes sobre las temáticas que a diario se abordan en el aula de clases, para a partir de ellos continuar con el desarrollo del tema, con este tipo de aprendizaje los estudiantes deben mantener una comunicación agradable en el aula con cada uno de sus compañeros, teniendo en cuenta el respeto el respeto por la opinión de cada uno de ellos.

Con la aplicación de este método de participación se pretende que los estudiantes exploren, analicen y a la hagan un paralelo sobre la forma de enseñanza que están recibiendo, con la que en la actualidad se quiere implementar donde ellos opinan y si es el caso y si es el caso llegar hasta desarrollar algunas clases.

### **3.4 Herramientas de recolección:**

**ENTREVISTA NO ESTRUCTURADA O LIBRE:** Es aquella que se trabaja con preguntas abiertas, en un orden preestablecido, adquiriendo características de conversación. Esta técnica consiste en realizar preguntas de acuerdo con las respuestas a que vayan saliendo durante la entrevista. Así a diferencia de la entrevista estructurada, en este tipo de reunión el entrevistador

solo tiene una idea aproximada de lo que se va a preguntar y va improvisando las cuestiones dependiendo del tipo y las características de las respuestas. Además, en énfasis se pone más en el análisis de las impresiones que en el de los hechos.

El principal inconveniente en este tipo de entrevista de trabajo es que, al no tener un listado de temas y cuestiones, se puede pasar por alto áreas de actitud, conocimiento, o experiencia del solicitante, obviando preguntas importantes del tema a tratar. Cuando esto ocurre la empresa la empresa no resulta beneficiada, porque se pierde información que puede ser de interés. Además, no hay posibilidad de revisar la exactitud de las conclusiones del entrevistador. Con todo, este tipo es, sin duda, el que más gusta a los entrevistadores, a causa de la libertad que le deja.

Esta entrevista nos sirvió para hacer preguntas libres a los estudiantes con el firme propósito de saber que conocimiento tenían ellos de los juegos tradicionales, dándonos a saber que tenían un amplio conocimiento de ellos aunque con nombres diferentes, a los que se les daban anteriormente, y que también los practicaban cambiándoles las reglas de un juego a otro, también nos fue importante a la hora de saber, si en verdad los padres les ayudaban con las tareas diarias y para saber su punto de vista si con estos juegos se puede aprender practicar la lectura, esta entrevista es de fácil ,manejo para los entrevistadores, ya que les da la oportunidad de pegar una pregunta con la otra, para el beneficio del entrevistador, como para respuesta de lo que quiere saber y para nosotros esta parte fue muy importante porque nos pudimos satisfacer con las respuestas dadas por los estudiantes.

## CAPITULO 4. DESARROLLO, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

## 4.1 Juegos para el aprendizaje de la lectura

	NOMBRE	1. Jhon Alex Guerrero
		2. Luis Fernando Cuero
		3. Jackson Paz Micolta
		4. Diana Patricia Valentierra
		5. Luisa Rodríguez Vivas
		6. Juan David Cortes Rodríguez
		7. Bairon Cifuentes Cuero
		8. Renata Micolta García
		9. Yina Lorena Perlaza Angulo
		10. Eduardo Cuero Cortes
		11. Carlos Andrés Castro Perea
		12. Jorge Esteban Rengifo
		13. Franklin Castro Perea
		14. Yeiner Fabian Bone Montaña
		15. Jenny Valeria Arroyo Valencia
PREGUNTA	RESPUESTA	
1  ¿Qué juegos tradicionales	1. El cabo, el trompo, el chapa cajón, la lleva y el gato y el ratón.	
	2. La bola, el trompo y el pillín.	
	3. El trompo, la bola y el tapón.	
	4. La neta, la pelota y la bola.	
	5. El cabo, la bola, pililin, encostalados, la lleva.	

conoce?	6. La bola, el trompo y la panda.
	7. El trompo, el cabo, la neta, la pelota y el pililin.
	8. La bola, el cabo y los encostalados.
	9. La bola, el trompo, el cabo, la panda y la neta.
	10. Futbol, carritos, encostalados, la lleva y las escondidas.
	11. El trompo, el cabo, la lleva, cinco ollitos, encostalados y la panda.
	12. La bola, el trompo y el tapón.
	13. El trompo. La libertad, la neta y los encostalados.
	14. La bola, la mariposa, el cabo y el bingo.
	15. El cabo, la bola, el trompo, cinco ollitos y el chapa cajón.
2  ¿Por qué cree usted que no puede aprender a leer?	
	1. Porque me vuelo y no entro a clases.
	2. Porque no pongo atención en las clases.
	3. Porque no miro bien las letras.
	4. Porque no leo en mi casa.
	5. Porque la bulla no me deja concentrar.
	6. Porque no me gusta leer.
	7. Porque no pongo atención en las clases y en casa no me gusta hacer las tareas.

**Pregunta número uno.** Con la identificación de los juegos tradicionales nos permite tener las herramientas necesarias para poner en consideración de los estudiantes toda la cantidad

de estos que hay, para que así ellos puedan escoger, los de su preferencia para enseñárselos a practicar y en el caso de los que ya conocen, compartir con ellos su forma de juego y al igual que sus reglas ya que todos ellos son reglados. Y después de ver el interés que ellos muestran por estos, continuar con la selección y con que ellos mejor practiquen, diseñar una estrategia didáctica que pueda mejorar las competencias lectoras y el estudiante pueda tener aprendizaje significativo.

Con la respuesta dada por los niños a esta pregunta dan muestra que estos juegos así no se practiquen en su totalidad, se nota el conocimiento que tienen de ellos, y al momento de la práctica los saben jugar al igual que conocen las reglas de todos aquellos que practican, lo que bien claro que estos juegos aún perviven en nuestro pueblo y que toca salvaguardarlos para que no desaparezcan. Los niños al momento de la entrevista dieron algunos nombres de los juegos diferentes a los que anteriormente se conocían al igual que para la práctica ellos tenían sus propias reglas, manejaron sus propios tiempos para cada actividad, pero lo más importante fue que con la información que ellos dieron se pudo escoger los juegos para, aplicar la propuesta pedagógica.

**Pregunta numero dos:** con la respuesta que dan a esta pregunta se deja ver que a los padres de estos niños no están pendiente ni les interesa el proceso educativo que están llevando sus hijos debido a que no están haciendo el acompañamiento necesario para que estos niños puedan mejorar su proceso lector y no tener dificultades con ellos al final del año lectivo. También se mira la falta que está haciendo la implementación de estrategias pedagógicas por parte de los docentes, primero para mejorar las competencias lectoras y para enamorar al niño por el aprendizaje llevando la armonía al aula y que los niños no se desconcentren con facilidad.

**Pregunta número tres.** con estas respuestas se intuye que los niños no están en condiciones de arriesgarse a practicar la lectura por medio de los juegos al menos cuando se trabaja con grupos numerosos, debido a que los que trabajaron con grupos pequeños se vieron entusiasmados y con sus respuestas dejan ver, que, poner esta estrategia en práctica se debe dar un proceso, de adaptación al mismo para acostumbrarse a esta nueva forma de aprender, porque todo cambio requiere de un tiempo prudente para hacer el proceso de adaptación y acostumbrarse a él. Por lo tanto, se le hizo la recomendación a la docente que no se olvide de esta estrategia y que al contrario la ponga en práctica para ir evaluando sus resultados.

#### **4.2 Diseño de estrategia didáctica para mejorar la lectura**

Para realizar la estructuración de las mallas curriculares, se hizo necesario planificar cuatro (4), planes de aula que fueron desarrollados, tanto dentro como fuera del aula de clases con temas trabajados por los docentes en el área de lenguaje, estos temas fueron preparados con los docentes quienes nos permitieron y dieron el espacio para aplicar nuestra estrategia didáctica con los niños con el firme propósito de mejorar las competencias lectoras en estos estudiantes. Para el desarrollo de esta propuesta fue necesario la utilización de los juegos tradicionales que aún se practican en nuestro Municipio y los instrumentos etnopedagógico, que son fácil consecución dentro del Municipio.

Para la realización de cada una de estas clases, para cada actividad se utilizó un juego tradicional, el cual se le fue enseñando a los estudiantes, tanto el juego como la forma de practicarlos al igual que las reglas que se manejan que se manejan para su práctica, en uno de los casos porque en otros escenarios, los niños tienen sus propias formas de jugarlos al igual que sus reglas, al realizar las prácticas de cada juego, los niños se vieron motivados y muy participativos por hacer lo que más les gusta a su edad que es jugar, ya al cambiar la actividad el juego a la

parte académica, algunos niños se mostraron asombrados al cambio que se estaba dando de pasar del tablero a dictar las clases en el patio y con materiales del medio o con tarjetas de cartulina elaboradas por nosotros. Cada clase preparada y desarrollada, busca unos resultados que serán evaluados a lo largo de la semana que se va a estar en la Institución, para estas clases se utilizaron referentes nacionales como, los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), los Estándares Básicos de Competencia (EBC), e Indicadores de Desempeño, como parte reglamentario para direccionar el buen funcionamiento de la estrategia didáctica, como también para resolver los problemas de lectura que presentan los estudiantes de estos grados.

Las clases fueron necesarias para la elaboración de las mallas curriculares se desarrollaron tanto dentro como fuera del salón, en espacios que fueron adecuados y seguros para desarrollar tanto los juegos como a la parte didáctica y en momentos donde no hubiera interrupción de los alumnos de otros grados. Al analizar con mi compañera los resultados arrojados nuestra estrategia didáctica, nos encontramos que los resultados no fueron los proyectados o esperados cuando se diseñó la estrategia didáctica, aunque no fue todo malo ahí quedo mucha enseñanza hay un camino abierto para a futuro hacer un trabajo de concientización tanto con docentes como con estudiantes, para mirar y evaluar la aplicabilidad de esta propuesta que es muy importante, para la lectura, de los estudiantes de la Institución Educativa Liceo del Pacifico; aunque no fue un fracaso la aplicación de esta propuesta, quedamos con el sin sabor de no poder haber cumplido con el ciento por ciento del objeto trazado, pero quedando satisfechos por haber podido compartir, conocer estos niños saber un poco de sus vidas y lo más importante haber encontrado, los momentos apropiados para utilizar

esta estrategia y con qué alumnos aplicarla, porque no es recomendable trabajarla con todo el salón porque se hace muy dispendioso y se hace un poco difícil poderlos controlar. Porque cuando se trata de combinar juegos y didácticas no respetan turnos y todos quieren participar de las actividades al mismo tiempo.

Pero se vio un total cambio cuando se sacó una muestra el grupo y se aplicó la estrategia con un grupo reducido de estudiantes, hubo mejor manejo de grupo y los estudiantes pudieron leer, respetar los turnos como también servir de mediador para que el resto de los estudiantes se integraran de una mejor manera invitándolos a participar de una forma ordenada.

### **Malla curricular**

**Integrantes: Sverino Angulo Chavez Byata Obregón Perlaza**

**Institución educativa: LICEO DEL PACIFICO**

**Grado a cargo: Primero cuatro**

**No. de estudiantes: 25**

*Tabla 1*

*Plan de aula 1*

DESEMPEÑO O	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES QUE DESARROLLAR (TEMAS)	RECURSO ETNOPEDAGOGICO.	METODOLOGIA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA.
*Motivar al niño para que forme y lea palabras, con esta combinación	*Produzco textos orales que respondan a diversas necesidades comunicativas.	*Combinación, al.	*Para el desarrollo de esta clase, se utilizó como juego tradicional, el cabo y	*Se tendrá en cuenta los conocimientos previos e los



<p>. *Que el estudiante entienda que fuera del aula también se puede aprender.</p> <p>*Que el estudiante, pueda practicar aprendizajes a través de los juegos tradicionales.</p> <p>*Con el buen manejo de este tema, el estudiante estará</p> <p>En capacidad de leer en cualquier texto.</p>	<p>*Combina fonemas para formar palabras con o sin sentido</p> <p>*Lee texto practicando lo aprendido.</p> <p>*Escribe palabras con cualquier combinación.</p> <p>*Resuelve actividades individuales.</p>	<p>*Se tendrá en cuenta los saberes previos de los estudiantes.</p> <p>*Se hará explicación magistral a los estudiantes.</p> <p>*Se les permitirá resolver actividades en clases para afianzar el tema trabajado.</p>	<p>se utilizaron materiales etnopedagogico como, cuerda, láminas en cartulina, patio, marcadores y lápices.</p>	<p>estudiantes.</p> <p>*Se hará una maratón de lectura con esta combinación.</p> <p>*Se trabajará el tema por medio de un juego tradicional.</p> <p>*Se realizarán talleres en clase, para mirar avances.</p> <p>*Se harán lecturas continuadas, para ver el grado de concentración de los estudiantes.</p>
--	---	---	---	---

Tabla 2

## Plan de aula 2

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES QUE DESARROLLAR	RECURSOS ETNOPEDAGOGICOS	METODOLOGIA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA.
Que el niño aprenda y practique la letra "P", en graves del juego del cabo*Que pueda identificar la letra "P", en cualquier escrito. *Que se le facilite la lectura con esta letra. *Con los textos de su clase. *Permitir que el niño pueda asociarla letra con elementos del medio.	<p>Leo palabras que se escriben con la letra "P",</p> <p>*Reconozco la letra "P", en cualquier texto que lo mire.</p> <p>*Leo palabras con esta letra en avisos de la calle.</p> <p>Puedo leer textos de prensa donde se encuentre la letra P.</p>	<p>Uso y reconocimiento de la letra",</p> <p>*Conocimiento de la letra "P", en través del juego del cabo</p> <p>*Ejercitación de la letra" P", en través de silabas y palabras.</p> <p>*Practica del aprendizaje por medio de la resolución de actividades propuestas en copias.</p>	<p>Para el desarrollo de esta clase se utilizó como estrategia pedagógica el juego el cabo, permitiéndole al niño adquirir conocimientos mientras práctica algún juego. Se utilizaron, materiales como. cartulina, marcadores, cuerda, patio.</p>	<p>Se tendrán en cuenta los conocimientos previos del niño.</p> <p>*Se explicará el tema preparado para la clase.</p> <p>*Se utilizará un juego tradicional.</p> <p>*Se explicará el juego por parte del docente.</p> <p>*El docente practicará el juego, para que los niños miren</p>

				como es.
--	--	--	--	----------

Tabla 3

## Plan de aula 3

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	SABERES A DESARROLLAR	RECURSOS ETNOPEDAGOGICOS	METODOLOGIA PEDAGOGICA PARA EL PLAN DE AULA.
<p>*Que el niño pueda aprender a manejar la combinación BR.</p> <p>*Que puedan identificar la letra en crucigrama y puedan encerrarla.</p> <p>*Que se puedan acomodar a la estrategia aplicada.</p> <p>*Que identifique la combinación en cualquier escrito.</p>	<p>*Leo silabas que lleven la combinación BR.</p> <p>*Identifico En cualquier escrito la combinación BR.</p> <p>*Escribo palabras y oraciones con esta combinación.</p> <p>*Leo textos cortos utilizando el tema tratado.</p>	<p>*Combinación BR, se hace la explicación del tema por parte del docente.</p> <p>*Se les permite que nombren palabras, con esta letra.</p> <p>*Resolución de actividades por medio de copias</p> <p>*Se evalúan los saberes a través de un dictado corto.</p>	<p>*Para el desarrollo de esta clase se utilizó como estrategia didáctica el juego de la cuarta de pared haciendo lecturas con fichas de cartulina, tapas de jugo y compotas, para que ellos unan tapas y formen palabras.</p>	<p>La clase se desarrollará teniendo en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes.</p> <p>*Haciendo lecturas para que ellos identifiquen, la combinación.</p> <p>*Practicando la clase por medio de un juego tradicional.</p> <p>*Haciéndole ejercicios por medio de lecturas y escritura de</p>

	*Dialogo con, mis compañeros sobre lo aprendido en clase.			palabras.
--	---	--	--	-----------

Tabla 4

## Plan de aula 4

DESEMPEÑO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.	SABERES A DESARROLLAR	RECURSOS ETNPEDAGOGICOS	METODOLOGIA PARA EL DESARROLLO DEL PLAN DE AULA.
Con esta actividad los niños aprenderán los sonidos de la letra, M”, cuando se mezclan con las vocales, al igual que oralmente puedan pronunciar	Leo silabas que se forman con la letra M, m,  *Reconozco los sonidos a que identifican las letras del alfabeto  *El niño practica a través de la lectura y la escritura lo aprendido lo	Reconocimiento de la letra “M, m”,  *Escritura e palabras con esta letra  *Resolución de actividades, a través de las	Para trabajar esta este tema, se utilizó como estrategia pedagógica, la cuarta de pared  Haciendo que los niños aprendieran a manejar la letra a través de este juego, se utilizaron materiales, como la pared, tapas de compotas y jugos,	Esta clase se va a desarrollar, utilizando el juego tradicional, como estrategia pedagógica.  *Se les hará leer textos para

palabras que se escriban, con esta letra y que pueda comprender lo que la lea o lea el docente.	aprendido en clase, y además en casa realiza ejercicios como practica de lo aprendido. *En clase evidencia lo aprendido, haciendo lecturas de las cartillas.	copias.  *Realiza actividades en casa, con el objetivo de practicar la letra trabajada.	fichas con letras elaboradas en cartulina.	practicar lo aprendido.  *Se les dará copias con la consonante, para que la encierren.
---	---	--	--	--

### 4.3 Implementación de la estrategia didáctica o lúdica

A continuación, haremos una reflexión acerca de nuestro Proyecto Aplicado en la Institución Educativa Liceo del Pacifico del Municipio de Mosquera Nariño, el grado primero de primaria.

Después de la aceptación del señor rector de la Institución Educativa Liceo del Pacifico se procedió con la asignación de grados, actividad esta que nos dio la oportunidad de escoger con qué grado y docente queríamos hacer nuestra práctica docente, hecha esta parte se procedió con la presentación nuestra ante los directores de los grados asignados para la práctica, a quienes se les explico el tiempo y las horas semanales que nos exigía la Universidad para tener derecho a pasar el área de práctica pedagógica, y obtener el título de Licenciado en Etnoeducación, luego nos pusimos a disposición de los docentes para hacer nuestro trabajo y preparar las clases en conjunto con ellos, como también nos pusimos de acuerdo con los espacios que nos iban a ceder para poner en funcionamiento del proyecto o planes de aula ,para desarrollarlos durante el

tiempo que dure la practica en estos grados, la cual consta de sesenta y cuatro semanas, para aplicarlos en el aula durante el tiempo de práctica.

Llegando a buenos acuerdos para ejecutar acciones, didácticas pedagógicas que puedan ayudar con el fortalecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje y con la utilización de los juegos tradicionales para la enseñanza y promover la lectura en estos grados de educación inicial. Luego pasamos a realizar un cronograma de actividades donde quedarían plasmados los horarios para la preparación de clases, para desarrollarlas por semanas las cuales se desarrollarían por un tiempo de cuatro (4), horas semanales por cada tema preparado, las cuales se trabajarían en cada una de las áreas del saber, pero haciendo énfasis en la lectura que es la parte a la cual va encaminado el proyecto es decir resolver los problemas de lectura que se presentan en los estudiantes de estos grados, que es la parte el aprendizaje que les impide avanzar en las demás áreas del saber.

Este cronograma permitió dar un orden, y a la docente le fue de mucha importancia porque de allí dependía en parte el avance, de los estudiantes y retroalimentar cada una de las deficiencias detectadas en los estudiantes. Con la ayuda de los docentes se realizó una reunión con los padres de familia, para explicarles el motivo de los practicantes de la UNAD en los grados y el trabajo que ellos venían a realizar con los estudiantes den las diferentes áreas del saber y la estrategia a aplicar es para mejorar las competencias lectoras, como también se les hizo énfasis que se tratarían temas de mucha importancia y relevancia para los estudiantes, como son el orden y la disciplina, que son importantes para que un niño aprenda a comportarse bien, tanto en la escuela, el hogar como también en la sociedad, que esta urgida de mejores ciudadanos y tener una sociedad con personas capaces de salir adelante sin la necesidad de hacer cosas poco recomendables, porque la disciplina y el buen comportamiento, debe ser dentro y fuera el aula de

clase, recordándoles poner en práctica el reglamento interno de la Institución Educativa, para mantener la buena convivencia y el buen trato, con sus compañeros, docentes y padres. Los padres de familia también hicieron su aporte, invitándonos a trabajar, por sus hijos manifestando que para ellos lo más importante, avancen, aprendan y que al final del año puedan ser promovidos, como premio al aprendizaje logrado.

Para nosotros esta fue una maravillosa experiencia poder participar, por este lapso del aprendizaje, de estos estudiantes conociendo sus formas de pensar, mirar cómo se esfuerzan cada día por mejorar, verlos como leen sus primeras palabras, estas son cosas muy impresionantes, para un docente en formación. Este proceso de practica nos hace reflexionar acerca de lo que queremos hacer más adelante, debido a que nos ha ayudado a tomar la decisión de ser docentes o a que dedicarnos cuando ya tengamos el título. Esta bitácora nos abre la posibilidad de poder ejercer bien, nuestra labor de docente, porque nos enseña a ser observadores, analíticos y críticos, y a la vez responsables debido a que, en este siglo, viviendo el estudiante, debe ser partícipe de su propio proceso de aprendizaje, cosa esta que aún sigue siendo ausente, en algunas planeaciones y elaboraciones de planes de aula.

Una de las cosas más interesantes para nosotros, fue el haber podido compartir experiencias con docentes, y haber podido aprender cómo se utilizan las herramientas metodológicas, proporcionadas por los docentes, que nos permitieron hacer las prácticas en sus grados, adquiriendo de ellos aprendizajes significativos, y ayudándoles a encontrar soluciones, a las problemáticas, específicas detectadas en el aula, en torno, en torno a los procesos de aprendizaje de los estudiantes, compartir inquietudes con ellos, como también buscando alternativas de solución a cada una de estas problemáticas.

Como en todo trabajo, no todas las cosas salen a la perfección, durante este proceso también encontramos algunas dificultades, y una de ellas fue el tiempo debido a que entramos un poco tarde, tanto a clases universitarias como a prácticas, lo que no nos permitió tener los espacios deseados, y suficientes para poner en práctica de una mejor forma nuestra estrategia didáctica y así poder tener los resultados necesarios, para poder decir a ciencia cierta, esta estrategia es viable o no, ya que son actividades que necesitan de mucho tiempo y apoyo de nuestra parte para con los estudiantes, ya que en momentos los niños pedían trabajar con la estrategia, para tener la oportunidad de jugar y practicar la lectura. Otro punto negativo fue que a los padres no se les noto del compromiso manifestado en la reunión, porque los estudiantes llegaban con las tareas sin hacer y con muestras evidentes que en la casa no tienen, la colaboración suficiente, para mejorar sus competencias lectoras, que como ya se ha dicho son las fundamentales, para el aprendizaje de los estudiantes en cada una de las áreas del saber.

Estas prácticas docentes nos sirven de escuela para aprender parte del quehacer pedagógico de un docente, como también nos enseña las directrices a seguir en el rol del docente. Al aplicar la estrategia didáctica, juegos tradicionales para la enseñanza de la lectura, encontramos un grupo de alumnos, que conocían los juegos que se practican en nuestro Municipio, pero que no tenían el conocimiento de que con estos juegos, podían resolver el problema, que se les presenta para mejorar las competencias lectoras, cosa que se comenzó primero enseñándoles, lo que son los juegos que ellos practican, al igual que sus reglas, que para algunos ellos tenían reglas y tipos de prácticas diferentes a las planteadas por los practicantes, por lo que toco ponerse de acuerdo con que reglas se practicarían los juegos, al momento de entrar en materia, se comenzó a practicar el tema preparado, para la clase el cual, fue el reconocimiento de la consonante M, esta consonante se trabajó utilizando como juego tradicional, la cuarta de pared



o pililin como ellos le llaman; para realizar este juego utilizamos tapas de compotas, fichas en cartulina con las letras y silabas del tema a tratar, esta actividad se realizó con 25 alumnos matriculados en el grado, por ser un grupo numeroso se hicieron tres (3), grupos de ocho(8), estudiantes.

Al momento de realizar el juego comenzaron a tirar las tapas por grupos, actividad esta que se dificulto un poco, debido a que no se respetaron los turnos y todos querían leer al mismo tiempo, no dando los resultados esperados para esta actividad, razón está que nos obligó a tomar la decisión de trabajar la estrategia didáctica en grupos reducidos formando grupos de tres(3), estudiantes, para ver si con esta nueva forma de trabajar, las cosas mejoraban, dando un parte de conformidad y satisfacción, porque con estos grupos la estrategia dio mejores resultados, aunque esta es para que de los resultados con todo el grado, la docente quedo conforma con la estrategia manifestando, que toca preparar más clases con os juegos, para que los estudiantes le en la importancia que se merece la estrategia, la cual les va a ayudar a mejorar el problema de lectura que ellos han venido presentando.

También se puso en práctica la estrategia utilizando el juego el cabo, este por ser un juego donde participan poco alumno, los resultados fueron mejor, porque los estudiantes se dedicaron a ver lo que se les había indicado y cada participante en el juego respeto las normas establecidas, para efectos de este. Para esta oportunidad se trabajó con la letra “P”, mirando un buen manejo de la consonante, sabiendo que este grado está formado por estudiantes repitentes. Para trabajar del tercer plan de aula, combinaciones “BR, se volvió a trabajar la cuarta de pared o pililin, mirando un mejor orden por parte de los estudiantes, mirando un mejor orden por parte de los estudiantes, teniendo en cuenta que ya llevaban dos clases practicando los juegos tradicionales, como práctica de la lectora, aquí se vio el manejo de los tiempos, respeto de los turnos, como

también estudiantes que demostraron su inconformidad a la hora de entrar a las prácticas de la lectura, razón está para negarse a participar de las actividades realizadas.

Para trabajar el cuarto plan de aula se utilizó el juego del cabo como estrategia pedagógica, para trabajar la combinación “CL”, con este juego los niños se ven más atentos, ya que este es un juego más físico que los demás, y se le presta a los niños para practicar la parte física, pero en términos generales, la aplicación de la estrategia, para nuestro grupo no fue del todo satisfactoria, ya que tuvo una aceptación, aproximadamente de un 60%, no llegando a lo planeado por el grupo de trabajo, dejando a la docente la responsabilidad de seguirla trabajando, para ir evaluando los resultados que se vayan obteniendo. Durante el proceso de aplicación de la propuesta didáctica, fue necesario utilizar los lineamientos curriculares y los estándares básicos de competencia siguiendo las exigencias del M.E.N, los cuales antes de plasmarlos fueron y socializados con el grupo de trabajo. Con el ejercicio de la aplicación de la estrategia didáctica, buscamos la mejor manera de llegar a los estudiantes de una forma clara y concisa y llevarles el conocimiento, de tal manera que les resulte agradable e interesante, despertando su curiosidad por la estrategia de aprender jugando y el deseo de ampliar más sus conocimientos acerca del tema propuesto.

Se trató de la mejor manera de ajustar los contenidos de los temas a las características de los estudiantes. Esta estrategia innovadora se puede aprovechar de una forma efectiva, elaborando un rincón de lectura donde se puedan utilizar los elementos etnopedagógico dejados por nosotros en el aula, debido a que las actividades que se planearon fueron variadas y se tuvo en cuenta los distintos estilos de aprendizajes de los estudiantes. Por medio de la práctica de la estrategia pedagógica, no se puede llegar a los estudiantes a partir de la transmisión de información, sino que los conocimientos, se construyen, mediante la actividad que les permite

establecer una buena relación con la docente, con sus compañeros y con el mundo que los rodea. Con la aplicación de esta estrategia didáctica se busca el crecimiento de la pedagogía a partir de una buena orientación hacia el mejoramiento de la calidad educativa, donde se integren, capacidades y motivaciones que lleven a los estudiantes al mejoramiento de sus competencias lectoras. Con una buena aplicabilidad de esta estrategia los estudiantes aprenderán con más facilidad y claridad, las competencias lectoras, cuando se realice una buena planeación de clase, que tenga como base la motivación del estudiante del estudiante, con una didáctica que haga más fácil el aprendizaje del grupo de estudiantes que se tiene a su cargo.

#### **4.4 Conclusiones y recomendaciones**

Como culminación de la estrategia pedagógica, Juegos tradicionales como estrategia pedagógica para la enseñanza de la lectura en el grado primero de la Institución Educativa Liceo del Pacífico de Mosquera, Nariño se presenta a continuación las argumentaciones conclusivas, para facilitar los cuestionamientos, que resultaron inicialmente y respuestas logradas a lo largo de la aplicación de la estrategia como primera evidencia reafirma que.

La lúdica y los juegos tradicionales inciden positivamente en el proceso enseñanza aprendizaje de la lectura en los estudiantes de grado primero.

Los juegos tradicionales son una herramienta fundamental que se pueden incorporar en cualquier práctica pedagógica y generar resultados altamente positivos, para sensibilizar, a los niños y niñas y a los docentes para que sigan implementando estrategias pedagógicas a raves de ellos y puedan mejorar las competencias lectoras en los niños y niñas de la Institución Educativa Liceo del Pacifico.

Los juegos tradicionales son actividades que se han transmitidos de generación en generación, dejando un gran legado en todas aquellas personas que los hemos practicado, y además se deben incluir en los currículos de las instituciones para mejorar la lectura.

Los juegos tradicionales son de gran ayuda para ejercitar el cuerpo de los niños, y para mejorar su parte cognitiva y salud mental.

La lectura es parte fundamental para que los niños avancen en sus procesos educativos por lo tanto se deben buscar estrategias didácticas, para que este aprendizaje sea más sencillo para los estudiantes.

Haciendo el análisis de la encuesta encontramos que los estudiantes en un 35%, aproximadamente coincidieron que no se puede aprender a leer a través de los juegos tradicionales, debido a que se podían concentrar por ruido que producen los juegos.

Que los docentes tomen conciencia y que consideren la utilización de los juegos tradicionales e incluyan algunos juegos tradicionales en sus planes de estudios con el fin de diseñar estrategias didácticas para fortalecer deficiencias cognoscitivas que presenten los niños principalmente en la lectura.

Los docentes de la Institución Educativa Liceo del Pacifico deben organizarse por departamentos, y analizar que juegos tradicionales les pueden servir para crear estrategias didácticas y resolver los problemas de aprendizaje que presenten sus estudiantes en las diferentes áreas del saber.

Que se construyan rincones de lecturas en aras de resolver, este problema que es la dificultad más visible que presentan los estudiantes de primaria de esta Institución Educativa.

## Bibliografía

### Referencias bibliográficas.

- Asamblea Nacional Constituyente, (4 de julio 1991) constitución política de Colombia de 1991  
capítulo 1, principios fundamentales artículo 1,7. Recuperado de  
<http://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>
- El Congreso de la República de Colombia (8 de febrero 1994) ley general de la educación del 8  
de febrero de 1994, capítulo II, educación para los grupos étnicos. Recuperado  
de [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. Teoría de aprendizaje múltiple, 13-54. Recuperado de  
<https://lamenteesmaravillosa.com/piaget-y-su-teoria-sobre-el-aprendizaje/>
- Bringuier, J. C. (1977). Conversaciones con Piaget. Barcelona: Gedisa, recuperado de  
<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>
- Vidal, F. (1994). Piaget before Piaget. Cambridge, MA: Harvard University Press. Recuperado  
de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>
- Daniels, H. (Ed.) (1996). An Introduction to Vygotsky, London: Routledge. Recuperado de  
<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Van der Veer, R., & Valsiner, J. (eds.) (1994). The Vygotsky Reader. Oxford: Blackwell.  
Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>
- Yasnitsky, A., van der Veer, R., Aguilar, E. & García, L.N. (Eds.) (2016). Vygotski revisitado:  
una historia crítica de su contexto y legado. Buenos Aires: Miño y Dávila  
Editores. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky>

## ANEXOS

### **Anexo A. Juego del Cabo.**

Este es un juego que se practica en forma grupal, formando dos equipos, quienes por medio de un sorteo definen quien arranca primero a batir o darle movimientos a la cuerda o cabo, hecha esta parte se comienza a darle movimiento a la cuerda y el participante que toca la cuerda y pare el juego pierde y sale del juego y así se hace hasta que todos los participantes del

Equipo pierda para que pasen a saltar el grupo que anteriormente estaba moviendo el cabo, y así sucesivamente hasta que todos los participantes del juego. Hayan saltado, y batido la cuerda o cabo. Mientras se salta la sogla los participantes pueden ir interpretando alguna canción, o mencionando palabras con el tema que se está trabajando a través de este juego.

### **Anexo B. Juego de los encostalados..**

Este es un juego tradicional que como los demás se practican en el patio, es un juego de competencia, que se necesita de costales o sacos para realizarlo.

Para realizar este juego cada participante debe tener su saco, en el cual debe meter las piernas, y a la voz del organizador del juego deben comenzar a saltar hasta donde se encuentra el punto que se le haya indicado, el ganador será el que primero regrese desde al punto del cual partieron.

### **Anexo C. Juego la cuarta de pared pililin.**

Este es un juego de mucha agilidad y precisión por parte de los participantes, que consiste en lanzar una moneda o tapa de cualquier botella a una pared y cuando la moneda o tapa toque el piso, el participante mira que moneda está cerca a la suya y para verificarlo mide una cuarta y si

al hacer este procedimiento la cuarta cubre las dos monedas, se gana la del compañero y sigue con el turno busca más monedas para ganar.